Документ подписан простой электронной подписью Информация о владельце:

ФИО: Усынин Валерьевий должность: Ректор Стиное образовательное учреждение высшего образования

Дата подписания: «Между народный Институт Дизайна и Сервиса» Уникальный программный ключ:

(ЧОУВО МИДиС) f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**УТВЕРЖДАЮ** Проректор но учебно-проектной работе

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.19 МОБИЛЬНЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ

Специальность:

54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Направленность:

Графический дизайн и брендинг

Уровень базового образования обучающихся:

Основное общее образование

Квалификация выпускника:

Дизайнер

Профиль:

Гуманитарный

Форма обучения:

Очная

Год набора: 2020

Рабочая программа учебной дисциплины ОП.19 Мобильные приложения разработана на основе требований федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 27.10.2014 № 1391.

Автор-составитель: Одношовина Ю.В.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи.

Протокол № 10 от 29.05.2023 г.

Заведующий кафедрой дизайна, рисунка и живописи

Ю.В.Одношовина

## Содержание

lacnopt рабочей программы учебной дисциплины ОП. 19 Мобильные приложения	3
труктура и содержание учебной дисциплины	
словия реализации учебной дисциплины	
онтроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины	
оптроль и оценка результатов освоения у теоной дисциплины	1 1

# 1. Паспорт рабочей программы учебной дисциплины ОП. 19 Мобильные приложения

## 1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования (программы подготовки специалиста среднего звена) в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

# 1.2. Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы (программы подготовки специалистов среднего звена)

Общепрофессиональная дисциплина профессионального учебного цикла.

## 1.3. Требования к результатам освоения дисциплины:

В результате освоения дисциплины ОП.19 Мобильные приложения обучающийся должен

### уметь:

- использовать в творческой практике теоретические и практические знания, полученные в процессе обучения;
- применять основные принципы построения интуитивно понятного и эстетически приятного пользовательского интерфейса;
- владеть графическими редакторами (например, Adobe XD, Sketch, Figma) для создания элементов интерфейса;
- применять основные правила выбора и комбинирования шрифтов в дизайне мобильных приложений;
- выбирать и сочетать цвета с учетом эмоциональной и психологической составляющей;
- создавать и адаптировать графические элементы под требования мобильных платформ;
- создавать прототипы для демонстрации взаимодействия пользователей с приложением;
- разрабатывать интерфейсы, учитывающие особенности разных устройств и экранов.
- анализировать, опираясь на теоретическую базу, практическую деятельность в сфере разработки мобильных приложений;
- ориентироваться в терминах и определениях;
- решать проектные задачи в рамках практических работ.

#### знать:

- принципы разработки мобильных приложений;
- основы UX/UI дизайна, включая принципы создания удобного и интуитивно понятного пользовательского интерфейса, а также визуального оформления приложения;
- основы графического дизайна, включая работу с цветами, композицией, типографикой, а также создание векторной и растровой графики;
- прототипирование интерфейсов и дизайн-макетов, которые демонстрируют функциональность и визуальное оформление приложения;
- визуальное оформление элементов интерфейса, включая иконки, кнопки, элементы управления и другие графические компоненты;
- специфические требования и рекомендации для дизайна под определенную платформу (iOS, Android).

## Перечень формируемых компетенций

Общие компетенции (ОК):

- ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.
- ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.
- ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.

- ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.
- ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной леятельности.
- ОК 6. Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.
- ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.
- ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.
- ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

## Профессиональные компетенции (ПК):

- ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.
- ПК 1.2. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учетом современных тенденций в области дизайна.
- ПК 1.3. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта
- ПК 1.4. Разрабатывать колористическое решение дизайн-проекта.
- ПК 1.5. Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов.

## 1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальная учебная нагрузка обучающегося 54 часа, в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 36 часов;
- самостоятельной работы обучающегося 18 часов.

## 2. Структура и содержание учебной дисциплины

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	54
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	36
в том числе:	-
лекционные занятия	18
практические занятия	18
Самостоятельная работа студента (всего)	18
в том числе:	-
подготовка презентации	
творческая работа	
	Дифференцированный зачет
Промежуточная аттестация в форме	(итоговый просмотр работ, защита
	проектов)

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОП.19 Мобильные приложения

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практические работы, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов	Уровень освоения*	Осваиваемые элементы компетенций
	8 семестр		4	,
Тема 1.	11. Содержание учебного материала			ОК 1.
Введение. Предмет и метод, задачи курса «Мобильные приложения»	Понятийно-терминологический аппарат. Роль мобильных приложений в современном мире. Мобильные приложения: функции, цели и виды. История развития мобильных приложений. Основные этапы работы: UX и UI дизайна. UX проектирование — создание удобных пользовательских сценариев и обеспечиваемость легкости взаимодействия с приложением. UI дизайн —работа над визуальной частью приложения (цвет, форма, шрифт и т. д.)			OK 2. OK 4. OK 5.
<b>Тема 2.</b> Конкурентный анализ	Содержание учебного материала Обзор целевой аудитории. Анализ ситуации на рынке. Конкурентный анализ по вопросам: понятно ли пользователю, что делать на экране? подходит ли цветовое решение целевой аудитории и нише? удобно ли использование? как быстро можно достигнуть цели? есть ли ошибки как с точки зрения их, так и с точки зрения иі?	2	2	ОК 1ОК -9., ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4., ПК 1.5.
	Практические занятия обучающихся:  Исследование и анализ влияние целевой аудитории на структуру приложения, анализ ситуации на рынке.	2	_	
	Самостоятельная работа обучающихся: Подготовка презентации на тему: «Исследование и анализ влияние целевой аудитории на структуру приложения» по выбранной теме.	2	- -	
<b>Тема 3.</b> Разработка user flow	Содержание учебного материала Основы исследования сценария мобильного приложения. User flow проектирование удобного взаимодействия пользователя с приложением и обеспеченность логики в сценариях. Определение типа и количества экранов	2	2	ОК 1ОК -9., ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4., ПК
	Практические занятия обучающихся:	4		1.5.
	Разработка сценариев мобильного приложения.			
	Самостоятельная работа обучающихся:  Создать схему пользовательского пути. Определить основные разделы и подразделы приложения. Разработать структуру навигации (меню, кнопки, элементы управления). Проверить навигацию на предмет понятности и эффективности.	2		

<b>Тема 4.</b> Создание	Содержание учебного материала Вайрфрэймы — это низко-детализированные прототипы. Цель создания вайрфрэймов.	4	3	ОК 1ОК -9., ПК 1.1, ПК 1.2,
wireframes	Принятие решений, относительно использования элементов интерфейса, количества контента.			ПК 1.3, ПК 1.4., ПК
	Практические занятия обучающихся:	2		1.5.
	Разработка пользовательских элементов приложений.			
	Самостоятельная работа обучающихся:	2		
	Создание простых макетов для демонстрации основных функций. Уточнение деталей интерфейса с учетом обратной связи. Тестирование прототипов: Проверка			
	функциональности и взаимодействия с пользователями.			
Тема 5.	Содержание учебного материала	2	3	ОК 1ОК -9.,
Создание визуального стиля	Специфика создания мудборда. Особенности референсов при проектировании мобильных приложений.			ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3,
	Практические занятия обучающихся:	2		ПК 1.4., ПК
	Разработка 2 экранов на основе мудбордов и референсов			1.5.
	Самостоятельная работа обучающихся:	2		
	Подборка визуальных и функциональных референсов для выбранной темы. Определение			
	ключевой стилистики приложения. Проработка визуальной концепции приложения.			
Тема 6.	Содержание учебного материала	2	3	OK 1OK -9.,
Дизайн всех экранов	Работа с идеями дизайна мобильных приложений. Этапы работы над дизайном			ПК 1.1, ПК 1.2,
приложения	мобильного приложения. Психология форм. Композиционные приемы, используемые			ПК 1.3, ПК 1.4., ПК
	при создании мобильного приложения.			1.5.
	Практические занятия обучающихся:	4		1.5.
	Разработка дизайна приложения. Прорисовки экранов			
	Самостоятельная работа обучающихся:	4		
	Выбор цветов, шрифтов, создание стиля интерфейса. Разработка кнопок, полей ввода,			
	иконок и других компонентов. Определение композиции экранов для достижения			
	легкости использования.			
Тема 7.	Содержание учебного материала	2	3	ОК 1ОК -9.,
Создание	Специфика создания интерактивных максимально приближенных к реальному			ПК 1.1, ПК 1.2,
интерактивного	мобильному приложению прототипов			ПК 1.3,
прототипа	Практические занятия обучающихся:	2		ПК 1.4., ПК
	Разработка интерактивного прототипа			1.5.
	Самостоятельная работа обучающихся:	4		
	Создание высоко-детализированного прототипа мобильного приложения с учетом			
	визуального стиля приложения. Создание интерактивного прототипа и микро-анимации.			

Тема 8.	Содержание учебного материала	2	OK 1OK -9.,
Передача файлов	Передача рабочего макета разработчику. Технические аспекты.		ПК 1.1, ПК 1.2,
разработчику	Практические занятия обучающихся:	2	ПК 1.3,
	Подготовка прототипа мобильного приложения для передачи разработчику.		ПК 1.4., ПК
	Самостоятельная работа обучающихся:	2	1.5.
	Подготовка итогового файла. Оформление разработанных макетов и UI-kit'a.		
	Подготовка презентации. Подготовка работ к дифференцированному зачету.		
Всего		54	

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

- 1 уровень ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);
- 2 уровень репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, по инструкции или под руководством);
- 3 уровень продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач).

## 3. Условия реализации учебной дисциплины

## 3.1. Требования к материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины ОП.19 Мобильные приложения требует наличия лаборатории компьютерного дизайна.

Помещение кабинета удовлетворяет требованиям Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов (СанПин 2.4.2 № 178-02).

№ п/п	Наименование оборудованных учебных аудиторий для практических занятий, лабораторий, мастерских	Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения
1.	Лаборатория компьютерного дизайна	Лаборатория компьютерного дизайна 332 (Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации)  Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование: Компьютер Плазменная панель Стол компьютерный Стулья Стол преподавателя Доска магнитно-маркерная Доска для объявлений Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационнообразовательную среду МИДиС с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».  Программное обеспечение: 1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755) Моzilla Firefox Adobe Reader Eset NOD32 Windows 10 Adobe Illustrator Adobe InDesign Adobe Photoshop ARCHICAD 24 Blender DragonBonesPro Krita PureRef ZBrush 2021 FL Microsoft Office 2016 На первых 4 + преподавательский САПР Грация
2.	Библиотека Читальный зал № 122	САПР Assyst Библиотека. Читальный зал с выходом в Интернет № 122 Автоматизированные рабочие места библиотекарей Автоматизированные рабочие места для читателей Принтер Сканер

Стеллажи для книг

Кафедра

Выставочный стеллаж

Каталожный шкаф

Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы)

Стенд информационный

## Условия для лиц с ОВЗ:

Автоматизированное рабочее место для лиц с OB3 Линза Френеля

Специальная парта для лиц с нарушениями опорнодвигательного аппарата

Клавиатура с нанесением шрифта Брайля

Компьютер с программным обеспечением для лиц с OB3

Световые маяки на дверях библиотеки

Тактильные указатели направления движения

Тактильные указатели выхода из помещения

Контрастное выделение проемов входов и выходов из помешения

Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля

Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационнообразовательную среду МИДиС с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».

Программное обеспечение

1C: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1C – 8985755)

Mozilla Firefox

Adobe Reader

**ESET Endpoint Antivirus** 

Microsoft<sup>TM</sup> Windows® 10 (DreamSpark Premium

Electronic Software Delivery id700549166)

Microsoft<sup>TM</sup> Office®

Google Chrome

«Балаболка»

NVDA.RU

«Гарант аэро»

КонсультантПлюс

## 3.2. Информационное обеспечение обучения

# Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения учебной дисциплины

#### Печатные издания

1.Интерфейс. Основы проектирования и взаимодействия: / А.Купер, Р.Рейман, Д.Кронин, К.Носсел; пер. с англ. - 4-е изд. - СПб: Питер, 2020. - 720 с.

2.Клифтон, Я. Проектирование пользовательского интерфейса в Android: / Я.Клифтон; пер. с англ. - 2-е изд. - М: ДМК Пресс, 2017. - 452 с.

### Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Гаврилов, Л.П. Инновационные технологии в коммерции и бизнесе: учебник / Л.П. Гаврилов. — Москва: Юрайт, 2019. — 372 с.— Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/425884 (дата обращения: 11.05.2020).

- 2.Соколова, В.В. Вычислительная техника и информационные технологии. Разработка мобильных приложений: учебное пособие / В.В. Соколова. Москва: Юрайт, 2020. 175 с.— Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. URL: https://urait.ru/bcode/470155 (дата обращения: 11.05.2020).
- 3.Соколова, В.В. Разработка мобильных приложений: учебное пособие для спо / В.В. Соколова. Москва: Юрайт, 2020. 175 с.— Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. URL: https://urait.ru/bcode/475892 (дата обращения: 11.05.2020).

# Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения учебной дисциплины

Для выполнения заданий, предусмотренных рабочей программой используются рекомендованные Интернет-сайты, ЭБС.

## Электронные образовательные ресурсы

- 1. eLIBRARY.RU: Научная электронная библиотека [Электронный ресурс]. Режим доступа:http://elibrary.ru
- 2. Образовательный портал «Элитарум 2.0» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <a href="http://www.elitarium.ru">http://www.elitarium.ru</a>
- 3. ЭБС ЮРАЙТ Режим доступа: <a href="https://biblio-online.ru">https://biblio-online.ru</a>
- 4. ЭБС «ZNANIUM.COM» Режим доступа: http://znanium.com

## Интерактивные формы проведения занятий

В целях реализации компетентностного подхода для обеспечения качественного образовательного процесса применяются формы проведения занятий:

Интерактивные формы проведения занятий (в часах)

Вид Форма	Лекционные занятия	Практические занятия	Всего
Творческое задание	-	3	3
Учебное исследование	ı	8	8
Итого интерактивных занятий	-	11	11 часов, что составляет 30,6
			% от аудиторных занятий

## 4. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и выполнения обучающимися индивидуальных заданий, исследований.

Результаты обучения	Формы и методы контроля и
(освоенные умения, усвоенные знания)	оценки результатов обучения
уметь:	Текущий контроль:
- использовать в творческой практике теоретические и	Оценка по практическим и
практические знания, полученные в процессе обучения;	самостоятельным видам работ –
- применять основные принципы построения интуитивно	защита презентаций, заслушивание
понятного и эстетически приятного пользовательского	докладов по результатам
интерфейса;	исследований, проверка творческих
- владеть графическими редакторами (например, Adobe XD,	работ
Sketch, Figma) для создания элементов интерфейса;	Промежуточный контроль:
- применять основные правила выбора и комбинирования	Дифференцированный зачет –
шрифтов в дизайне мобильных приложений;	итоговый просмотр работ, защита
- выбирать и сочетать цвета с учетом эмоциональной и	проектов
психологической составляющей;	
- создавать и адаптировать графические элементы под	
требования мобильных платформ;	
- создавать прототипы для демонстрации взаимодействия	
пользователей с приложением;	
- разрабатывать интерфейсы, учитывающие особенности разных	

### устройств и экранов.

- анализировать, опираясь на теоретическую базу, практическую деятельность в сфере разработки мобильных приложений;
- ориентироваться в терминах и определениях;
- решать проектные задачи в рамках практических работ.

#### знать:

- принципы разработки мобильных приложений;
- основы UX/UI дизайна, включая принципы создания удобного и интуитивно понятного пользовательского интерфейса, а также визуального оформления приложения;
- основы графического дизайна, включая работу с цветами, композицией, типографикой, а также создание векторной и растровой графики;
- прототипирование интерфейсов и дизайн-макетов, которые демонстрируют функциональность и визуальное оформление приложения;
- визуальное оформление элементов интерфейса, включая иконки, кнопки, элементы управления и другие графические компоненты;
- специфические требования и рекомендации для дизайна под определенную платформу (iOS, Android).

## Текущий контроль:

Оценка по практическим и самостоятельным видам работ — защита презентаций, заслушивание докладов по результатам исследования, проверка творческих работ

Промежуточный контроль: Дифференцированный зачет итоговый просмотр работ, защита проектов